



国家级职业教育规划教材 人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐
全国职业院校动漫设计与制作专业教材

动画剧本创作

人力资源和社会保障部教材办公室组织编写

张晓梅 肖 惠 彭维锋 编著





国家级职业教育规划教材 人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐
全国职业院校动漫设计与制作专业教材

动画剧本创作

人力资源和社会保障部教材办公室组织编写

张晓梅 肖 惠 彭维锋 编著



中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作/张晓梅等编著. —北京:中国劳动社会保障出版社, 2012

全国职业院校动漫设计与制作专业教材

ISBN 978-7-5045-9482-2

I. ①动… II. ①张… III. ①动画片-剧本-创作方法-高等职业教育-教材 IV. ①I053.5
②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 012889 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码: 100029)

出版人: 张梦欣

*

北京世知印务有限公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米×1092 毫米 16 开本 11 印张 241 千字

2012 年 2 月第 1 版 2012 年 2 月第 1 次印刷

定价: 27.00 元

读者服务部电话: 010-64929211/64921644/84643933

发行部电话: 010-64961894

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话: 010-64954652

如有印装差错, 请与本社联系调换: 010-80497374

前 言

为了满足职业技术学院动漫设计与制作专业教学改革的需要，人力资源和社会保障部教材办公室组织一批教学经验丰富、实践能力强的教师与行业、企业的专家，在充分调研、讨论专业设置和课程教学方案的基础上，编写了职业技术学院动漫设计与制作专业系列教材。

这套教材具有以下几个方面的特点：

第一，根据动漫制作企业的工作实际，以国家职业标准《动画绘制员》的相关要求为核心设计而成。整套教材的设计思路是，在学生掌握基本概念和动漫制作整个流程的基础上，重点培养动漫绘制、设计、后期制作等各环节的能力，以及三维动画制作基本能力，并进一步拓展学生的视野。

第二，为应对职业院校教学改革的需要，多数教材采用了任务驱动的编写思路，教材中每一单元图的绘制、设计、后期制作等学习任务都是由企业专家提出，教学专家按照这些任务所涉及知识和技能的内在逻辑关系组织和选择教材内容，既缩短了教学工作与企业生产实际的距离，又方便了教学工作的开展。

第三，按照高等职业技术学院动漫设计与制作专业学生的学习特点，将与绘制、设计、后期制作等有关的知识和技能融入到学习任务实施之中，使学生在完成任务的过程中掌握相应的知识和技能，既降低了学习难度，又激发了学生的学习积极性。

第四，学习任务的完成过程都结合具体图形、图像，按照实际操作步骤进行讲解，过程清晰、完整，便于学生理解与掌握。其他内容的讲解也尽量采用以图代文、以表代文的表达方式，有利于提高学生的学习兴趣。

在本套教材的编写过程中，得到有关省市教育部门、人力资源和社会保障部门以及一批高等职业技术学院的大力支持，教材的主编、参编、主审等有关人员做了大量的工作，在此，我们表示衷心的感谢！同时，恳切希望广大读者对教材提出宝贵的意见和建议，以便修订时加以完善。

人力资源和社会保障部教材办公室

2012年2月

简 介

动画剧本创作是动画专业基础课程，也是动画前期工作的重要环节。本书共分九章向读者介绍动画剧本创作的特性和格式、规律及技巧，以使读者掌握动画剧本创作的基本技能。第一章介绍动画剧本的创作特点、创作过程及创作者应具备的修养；第二、三、四章阐释说明动画剧本创作的特性、语法及格式；第五、六、七、八章向读者介绍如何筛选素材、确立主题、造型人物、构建故事、设计冲突、展开情节、策划笑点；最后一章总结动画剧本改编的技巧。

为了方便读者理解理论知识及创作要领，作者精心选择了大量经典动画案例，并进行了深入浅出的分析和鉴赏。

本书可以作为职业院校动画及相关专业的必修课教材，也可以为影视动画创作爱好者提供有益的理论指导。

本书由张晓梅、肖惠、彭维锋编著。

目 录

第一章 动画剧本创作基础概述	(1)
第一节 动画剧本的创作特点	(1)
第二节 动画剧本的创作过程	(6)
第三节 动画编剧的创作修养	(9)
第二章 动画剧本特性	(13)
第一节 动画剧本的可视性	(13)
第二节 动画剧本的动作性	(16)
第三节 动画剧本的幻想性	(19)
第四节 动画剧本的幽默性	(23)
第三章 动画剧本语法	(27)
第一节 镜头——动画创作的语汇	(27)
第二节 蒙太奇思维——动画创作的语法	(35)
第四章 动画剧本格式	(45)
第一节 文字剧本撰写	(45)
第二节 文字分镜头剧本的撰写	(52)
第五章 素材·题材·主题——开启创作之门	(57)
第一节 积累海量创作素材	(57)
第二节 梳理高质量题材	(59)
第三节 确定和提炼主题	(69)
第六章 人物·角色·故事——把握创作要领	(83)
第一节 快捷设定人物雏形	(83)
第二节 塑造丰满鲜明的人物形象	(96)
第三节 选择独特的故事叙述视角	(103)

第四节 确定故事的叙述结构·····	(109)
第七章 悬念·冲突·笑点——打造剧本精彩看点 ·····	(119)
第一节 设置扣人心弦的悬念·····	(119)
第二节 设计情理兼备的冲突·····	(125)
第三节 创作令人捧腹的笑点·····	(131)
第八章 类型化剧本创作 ·····	(140)
第一节 动画长片的剧本写作·····	(140)
第二节 动画短片剧本写作·····	(146)
第三节 连续剧与系列剧的剧本写作·····	(150)
第九章 动画剧本改编 ·····	(156)
第一节 动画剧本改编的模式·····	(156)
第二节 动画剧本改编的技巧·····	(160)

第一章

动画剧本创作基础概述

动画剧本也称动画脚本，意为把故事剧情以纯文字写出，包括场景、地点、背景音效、人物对白、人物动作等。动画剧本创作是利用文学的手法原创或改编出符合动画艺术规律的文本作品，分为文学剧本和文字分镜剧本两种形式。

动画剧本创作是动画制作最关键、最基础的工作。动画制作是一个庞大、系统的工程，一般分为前期、中期和后期三个阶段，包括选题创意、剧本创作、美术造型设计、原画制作、中间画制作、编辑合成、音效特技、混录输出等环节。动画剧本创作属于动画片制作的前期工作，动画导演、美术设计人员、原画创作者是在剧本所提供的基础上进行的二次创作。

动画片诞生于 20 世纪初，而动画剧本比动画片更早，它的发展和成熟与动画产业本身的发展相一致。初期的动画片只是对生活中一些场景的简单模仿，还没有剧本。随着动画业的发展，出现了具有剧本雏形的、体现动画成片骨架的文稿，如提纲、梗概、草图之类。当动画业发展成熟后，随着动画内容的不断丰富及主题含义的不断深化，动画剧本便逐渐产生了，并形成了特有的写作体例和独有的艺术特点。

第一节 动画剧本的创作要求

一般来讲，剧本不是直接给观众欣赏，而是提供给导演和其他动画环节创作者的一张“蓝图”。动画剧本阅读对象的特殊性及其功能决定了动画剧本创作不同于其他艺术创作的鲜明特征。

一、语言要“立象”

“动画”一词源自“cartoon”和“animation”这两个英文单词。一般认为，cartoon 来自法语中的 carton（图画），这说明卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。animation 一词源于拉丁文字，意为赋予生命，引申为使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动。从动画一词的概念内涵就可以看出，表现画面及事物的运动是动画的主要诉求点。

1. 剧本语言是“动”和“画”的语言

动画“动”的特性是说动画运用不同的动作方式来表现人物、刻画事件、展现矛盾。因此，要求创作展现在读者面前的是生动的、直观的画面；动画“画”的特性要求剧本语言要“立象以尽意”，状难写之景如在眼前。动画导演看到剧本之后，寻“言”可以观“象”，寻

“象”可以查“意”。“得象忘言”是动画创作者必须修炼的硬功夫。

名家名论 >>>

日本电影大师黑泽明论剧本创作

日本电影大师黑泽明在谈到剧本创作时曾说过：“一部好的剧本，很少有说明性的东西。要知道，用种种说明来代替描写这种偷懒的办法，是写剧本时最危险的陷阱。说明某种场合的人物心理是比较容易的，但是通过动作或者对话的微妙变化来表现人物的心理却要困难得多。”“弱苗是绝对得不到丰收的。不好的剧本绝对拍不出好的影片来。剧本的弱点要在剧本完成阶段加以克服；否则，将给电影埋下无法挽救的祸根。”



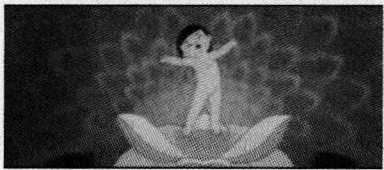
2. 剧本语言是底片语言

文学的语言要唤起读者足够的想像，让读者用自己的生活经验去补充文字的弦外之音，言外之意。而动画剧本语言所描写的人和物都要具有图像生成功能，具有“底片”性，动画制作人员能够“洗”出镜头来，就是人们常说的“放小电影”。

动画片《哪吒闹海》中哪吒出世的场景，剧本语言较之原著，更细腻、更具体，比如李靖劈开肉团的声音，用了拟音词“咣当”；加入了花瓣儿“一层层剥开”的描写；增加了哪吒“揉了揉鼻眼，打了个哈欠”的细节。

▶ 作品赏析

哪吒出世片段——小说语言和剧本语言的差异



剧本：

李靖一剑劈下去，只听“咣当”一声，莲苞开放，花瓣儿一层层地展开，各层颜色不一样，非常好看。

家人个个惊呆，李靖也觉得奇怪。

花瓣儿化作图案消散。剩下一株花托，上面站着一个头挽双髻、身穿红肚兜的小孩儿，他揉了揉鼻眼，打了个哈欠。



原著:

李靖大惊,往肉上一剑砍去,划然有声,分开肉,跳出一个小孩儿来,遍体红光,面如傅粉,右手套一金镯,肚皮上围着一块红绡,金光射目。(第十二回 陈塘关哪吒出世)

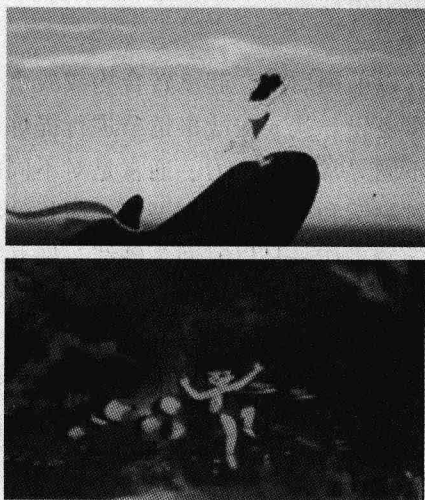
3. 剧本的语言是简化的语言

文学创作中,追求语言的艺术,语言给人带来的美感是作家的终极目的。因此,文学作品是靠语言的自足性的表现来感染人,自身的节奏和韵律成为感染读者的重要手段。剧本的文字语言是从阅读文本到分镜头本的媒介,从剧作构思过渡到动画成片的桥梁,是以实用为目的。剧本的语言意义不在于语言的经典含蓄,而在于语言的有效转换,化为最终的动画作品得以流传。

还以《哪吒闹海》为例,哪吒洗澡一段,原著包含了人物语言描写、动作、背景、心理等多方面,而剧本则大刀阔斧地将原著的唯美描绘的语言进行了简约化的改编,剧本的语言都是“断裂”的句子,突出了视像感觉。

▶ 作品赏析

哪吒洗澡片段——做了减法的剧本语言



剧本:

哪吒把红绡和乾坤圈放在礁石上,“扑通”一声跳进海水里。

水底。五彩缤纷的小鱼跟在哪吒后面追逐嬉游。

原著:

解开衣带,舒放襟怀,甚是快乐。猛然地见那壁厢清波滚滚,绿水滔滔,真是两岸垂杨风习习,崖傍乱石水潺潺。脱了衣裳,坐在石上,把七尺混天绡放在水里,蘸水洗澡,不知这河乃“九湾河”是东海口上,哪吒将此宝放在水中,把水俱映红了;摆一摆江河晃动,摇一摇乾坤震撼。

二、思维要“超凡”

动画是一种能够脱离时空束缚的艺术形式，属于高度假定性的艺术。无论是美仑美奂的影院动画片，还是引人入胜的电视动画片或者给人启迪的艺术短片，虽然传播途径和艺术形式不同，但是都有一个共同的特征：要创造一个独特的艺术时空，要有超凡的艺术思维。迪斯尼说：“真正的卡通是真实的或可能的事物，甚至是即将发生的事物，加上幻想和夸张。”

1. “超凡”思维就是虚构和“反常”

任何艺术思维都不可能脱离想象。德国伟大的哲学家黑格尔曾说过：“最杰出的艺术本领就是想象。”“真正的创造就是艺术想象活动。”作家在创作动画剧本时，展开想象的羽翼，完全可以摆脱真人实拍的束缚，用超现实的表现手法，营造一个虚构的艺术世界，赋予动物、物体和环境以人的特征。拟人化的手法能够帮助编剧创造出新奇有趣的形象，体现移情作用。这也就意味着，在动画世界里可以出现会说话的茶壶，会思想的凳子，有情感的花朵，性格鲜明的动物，来自外星的超人等。不过，任何幻想都不是胡思乱想，而是远取诸物，近取诸身，以类万物之情，以通神明之德。所以在以非人类为主要表现对象的动画片中，要给它们一个人类的思维方式，表现出人性。动画片《小鸡快跑》创造了崔迪太太集中营式的养鸡场，通过小鸡们的越狱努力，表达了人类追求自由的信念；《昆虫总动员》则借昆虫们不懈的反抗，揭示了创作者“不畏强势，弱必胜强”的理想。

所谓反常，就是看起来违背了惯常的生活逻辑、思维逻辑。这种反常创造了一种制造的“艺术真实”，往往具有“四两拨千斤”的功能。动画片《千与千寻》中，千寻的父母因贪恋变成了猪，不谙世事的千寻要拯救父母却束手无策。于是，当她带着小猪和无面人登上那趟穿过水面航向远方的列车，去油屋见惩罚了白龙的汤婆婆时，一个特殊的时空就催生了特殊的故事逻辑。动画片《仙履奇缘》中，辛德瑞拉因衣裙被姐姐们撕毁而无法参加王子的宴会时，仙女用南瓜变出了马车并为她变出了美丽的礼服，使辛德瑞拉如愿成行。这一切在一个特殊的艺术时空里，让观众觉得是自然而然、顺理成章的事情。

2. 超凡就是“组接与化合”

在通常的文学语言中，一般是靠语言规范叙事达意，以前因后果、起承转合构成故事发展的连续性和逻辑性。剧本要创造独特的艺术时空和叙事逻辑，就要对故事情节进行提炼和概括，选择和取舍，打破时空秩序等手法，为剧本注入不同寻常的感染力。通常是对不同的时间，不同的地点；或者同一时间，不同地点的场景通过跳跃和衔接组织在一起，而且这种组接不是简单的组合，而是能起到“化合”的效果。文学叙事作品是以时间为轴线，展开空间描写；动画剧本是通过空间描述展现时间的流动。

在《哪吒闹海》原著中，前两回按照时间发展的顺序讲述了哪吒从出生——拜太乙为师——杀夜叉敖丙——射石矶徒弟——受龙王迫害——自刎——化身莲藕人。动画剧本《哪吒闹海》则以“闹海”为中心，按照场景的变化角度，只选择了“李靖内室”“龙王庙前”“海底深处”“海面”“天宫”“李府”几场戏，但是这几场戏组合起来，却取得了事半功倍的艺术效果。

三、故事要“有戏”

既然一个动画剧本就是由画面讲述出来的故事，那么一部动画片的成功，就其创作角度而言，首先依赖于精彩的故事。迪斯尼将编剧部门称为整个公司的核心。1935年，在沃尔特签署的一份备忘录中说道：“我真正地感到，我们组织的核心就是这个故事部门。我们必须要有好的故事——我们至少要把好故事弄出来——在那里，我们不仅必须有一些能出主意的人，还要有一些能把这些主意发展起来，并且出售给那些能够把它发展为一部完整作品的人。现在，对于我们来讲，唯一能够把这个故事部门发展起来的路径，就是马上开始和去寻找这样的人才，然后，要得到他们，让他们去尝试。”

1. 有戏就是有冲突

我们说剧本创作要有“戏”，从“剧”字的分析可见一斑。“剧”，繁体为“劇”，形声字，从刀，虍(jù)声。“虍”字上“虎”下“豕”，为猪与虎相争斗，本义是兽类互斗；“刀”为利刃。“劇”是通过兽类的相争与人类持刀奋战相持的激烈局面，突出激烈之意。对于动画而言，我们说故事“有戏”，意味着好看、有意思、激烈、精彩。而要使故事有戏，有两个要点：一是动作，二是冲突。动作是动画创作的核心，冲突是动画创作的本质。美国戏剧理论家劳森则把戏剧的本质归之为“自觉意志在其中发挥作用的社会性冲突”。他认为：由于戏剧是处理社会关系的，而人的自觉意志又必须受社会必然性的制约，因而，真正的戏剧性冲突必须是社会性冲突——人与人、人与集体、人与环境等的冲突。这一点，我们会在第六、七章做更详细的分析和说明。

2. 有戏就是有故事

在动画剧本创作历史上，美国人温瑟·马凯有着里程碑意义，他首先将“叙事”要素引入了动画创作。1914年，温瑟·马凯推出剧情动画片《恐龙葛蒂》，讲述了一个完整的故事，被称为动画史上的种子电影。1937年，迪斯尼根据格林童话的经典故事改编，推出世界上第一部长片剧情影视动画《白雪公主》，该片片长达83分钟，完整地讲述了一个精彩的故事，自此以后“讲故事”成为动画片创作的最核心的要素之一。

名家名论>>>

迪斯尼谈创作《白雪公主》剧本的花絮

在工作室的一个重要的夜里，迪斯尼为他的动画师表演《白雪公主》的故事，就像他给侄子讲述木偶匹诺曹的故事一样，沃尔特将他的故事——还有他的看法——和这些能够将这些东西变成屏幕上活生生的动画的工作人员分享。在与大家分享这些故事的过程中，沃尔特把他的电影一幕接着一幕，一点一滴的，这个梗概接着那个梗概表演出来。没有什么能够从他的注意中逃跑。他强调故事的发展和结构的方方面面，从最小的对话部分到角色设计，直到主要的情节。故事分享的细节成为完成剧本写作的必要，许多能够与标准的电影剧本相媲美。从这个过程的开始，也就是“故事版”的阶段，故事梗概被画出来并且贴到了墙上。对

话的台词以及情节的段落都被描绘在故事的梗概下面。“剧本”，从这个喧闹的、争论的词汇和图片中出现了。



伴随着动画工业的迅速发展，动画片独有的艺术特性也逐渐变得成熟与鲜明起来。当前，动画剧本的创作作为整个动画创作生产流程中的一环，也逐渐形成了特定体例特征、独特的艺术特点与相对固定的写作规范。动画市场的规模化发展与受众群体的扩展，使得动画片的类型也随之日益丰富。动画片不仅面对儿童，也面向审美趣味多元复杂的成人观众。动画片既可以是作者原创，也可以从文学作品、民间故事、神话传说中改编，甚至能够从音乐与其他很多艺术形式中获取灵感。动画片既能纪实，也可写意；既能创作超越现实的幻想世界，也能尖锐地批判现实。比起早期动画剧本的创作，当下观众对于动画片的故事性、艺术性、思想性都有了更高的要求与期待。

第二节 动画剧本的创作过程

与动画片的高速发展同步，动画编剧成为一门专门的学问与技艺。职业编剧们不断地揣摩自己的目标观众，总结技巧，创新手法，追问什么样的动画剧本能真正地吸引观众，探索如何写出好故事、塑造生动人物、传递真情实感。筛选素材、确立主题、造型人物、构建故事、设计情节、策划笑点、制造高潮是动画片编剧永远讨论不完的热门话题。动画剧本的创作过程可以分为三大阶段：构思阶段、构架阶段和润色阶段。构思阶段是寻求灵感和素材的阶段；构架阶段是完成故事的框架、提纲，搭建写作的“脚手架”的过程；润色阶段则是围绕提纲精心组织加工、修改删加的过程。

一、构思阶段

艺术构思是在艺术积累和发现的基础上，在某种创作动机的指导下，以心理活动和艺术概括等方式，创造出完整的呼之欲出的意象序列的思维过程。动画剧本创作首先要有一个创作的冲动和触发。有了创作触发点之后，作者才开始考虑这个故事是现实的还是幻想的，角色是人类还是动物，剧本规格是长片还是短剧等问题。

触发可以来自编剧的一个朦胧的想法，一个给予启迪的人物、一个颇有感触的事件经过

提炼加工而得到升华；或由一句成语、一幅漫画、一个民间故事、一个神话传说等生发而来。另一种“触发”则是带有命题作文的性质。为了完成公司的一个选题策划去发现和寻找，《狮子王》就是个很好的例子。迪斯尼的总裁有一天想到小时候看《小鹿斑比》的故事，一直忘不了小鹿斑比克服妈妈被杀的心理创伤，最后成长为一个成熟的男子汉的故事。于是总裁吩咐员工去找另一个以成长为主题的故事文本。有人找到莎士比亚笔下的哈姆雷特，哈姆雷特的叔父杀害了他的父亲后篡夺王位，哈姆雷特王子在阴霾之下成长后，在他父亲灵魂的引领下终于为父亲报了仇。这样，《哈姆雷特》就成了迪斯尼的创作触发点。

名家名论 >>>

阿达谈《三个和尚》的创作灵感

阿达生前在谈到《三个和尚》时说：“1979年春节，文化部举办茶话会，侯宝林说了一段相声，其中讲到三个和尚没水吃。我听了很受启发，脑子闪过一个念头：为什么不能用这三句话拍一部动画片呢？”这里，我们还悟出了另一个有趣的现象：发现了主题，孕育了一部影片。

二、构架阶段

构架工作的第一步，就是要有一个基本的包含浓缩的完整故事的构思，并且标明故事的主角，包括构成故事的冲突——发展——结局。开端引出问题，通过制造冲突引起观众对故事发展的好奇与期待；中部发展故事，即随着一系列错综复杂的故事、危机、冲突以及类似的困难增强故事悬念，同时对能否解决问题表示怀疑；结尾解决问题，就是问题、冲突的解决。构思要遵循“需要”和“服从”两个原则。“需要”指剧本的结构不能脱离故事的主题；“服从”是指剧本的结构要服从动画角色塑造的要求，要有利于人物性格的塑造，要服从动画故事的展开与进程。

第二步，将基本故事构成扩展成一个叙事大纲。撰写大纲有两种方法：一种是将构思转换成一连串的事件。一开始拟大纲的时候，最方便的方法就是先将大小事件按照时间顺序来排列，然后填上每个事件的时间、地点，以便能够清楚看出故事是否完整；另一种是先列出最重要的戏剧情境，估算故事大概有多少场戏，然后“瞻前顾后”，丰富故事框架。场是指在一定的时间、空间内发生的一定人物行动或因人物关系构成的具体生活画面。场的划分是以人物行动的场所变换或者人物关系的变动为标志的。一场戏就犹如一个环环相扣的链条，一处链条松懈就会影响整出戏的张力。因此，每一场戏如何设置，或强烈或含蓄、或直接或间接、或大或小、或轻松或幽默的情节，就显得非常重要。

第三步是写出分场提纲，以使故事更丰富、更完整、更富于意蕴，可以更好地控制剧本的容量、节奏和速度。

这三个步骤的顺序进行，可以使创作者步步为营，使创作构思由朦胧到清晰，由粗糙到

细致，由平直到有节奏。

名家名论 >>>

迪斯尼的故事构思“三段论”

迪斯尼的故事都遵循着一个传统的三段式结构，那是一个针对几乎所有的商业电影的模板。

第一幕中，你把你的角色放到树的上面；第二幕，你朝他扔石块，大概1个小时左右；第三幕，你放下他。换句话说，第一幕就是建立好你的角色和故事，创造一个需要获得或者克服的中心情节，并且把反对力量加进其中。第二幕包括一系列的阻止主人公得到他或她想要的和那个中心情节相关的复杂情节。在第三幕中，英雄克服了最大的最危险和困难，从而达到了他的目的。第二幕两边都是开放的，你要决定这一幕要多长。比如《美女与野兽》，贝尔将会花费多长的时间来和野兽陷入爱河？第三幕是故事的张力的最高点所在：我们的英雄得到他想要的了吗？当贝勒宣布她爱着那个就要死的野兽的时候高潮发生了，就这样打开了咒语，使他又变成了人。

三、润色阶段

在润色阶段，作者按照分场大纲来进行创作，强化矛盾的冲突性和性格冲突、讲求叙事的起承转合，力求故事生动、充满趣味性、冲击性和紧张感，人物性格典型性强，人物动作夸张生动。不仅要考虑丰富充实故事的内容，还要考虑采用什么样的结构来组织内容，使故事更生动有趣、更有吸引力。

编剧在创作过程中，首先要对所有的素材进行分析、组织，在进一步构思的基础上通过剪裁、概括、取舍，将能够表达主题思想、表现角色鲜明艺术特色的内容组织结集起来形成一个和谐统一、完整的艺术体。包括角色的塑造、情节的安排、故事结构的剪裁、镜头的应用、细节的把握、节奏的控制等，通常来讲，一页纸要讲一分钟的剧情。

艺术来源于生活，但不是简单地记录生活。生活与艺术的逻辑通常包括两个方面——连续性和联系性。但是在保证连续性的前提下，要根据表达中心的需要来决定场面之间的艺术连接。不经选择的连续性会使制作成本大大增加，而且篇幅冗长，令人生厌；而高度的省略，则会让人不得其解。因此，故事的开端要简洁明了，尽可能地告诉观众故事的时代背景、时间、地点、主要人物的身份、初步性格及彼此关系、故事的中心任务及其存在的矛盾和危机，通过简明扼要的文字、生动有感染力的描述引导观者进入下一个环节。发展部分要通过角色的行为活动，通过对各种矛盾、冲突的描写将剧情的发展进一步推向深入或激化。高潮是动画剧本中表现故事情节最紧张、最集中的部分，作品的主旨通过故事中的人物、矛盾得以彻底地释放。在结局中，故事中所有的疑惑、悬念被解开或排除，如果是短片或电影，故事矛盾得到圆满解决的结局；如果是连续剧，则可能为下一个故事的开始埋下新的伏

笔、确定新的方向。

第三节 动画编剧的创作修养

成熟优秀的编剧不仅具有扎实的理论知识、丰富的创作经验,更重要的是要有深厚的文化底蕴和高超的审美趣味。他不仅是生活时空缜密的观察者,更是艺术时空精湛的表达者。编剧的创作修养不是一蹴而就的,而是日积月累的。概要说来,动画编剧要具备以下几个方面的创作素养。

一、爱动画,善观察

对一个动画剧作者来说,要想使自己的作品被观众喜爱,首先要有一颗童心以及对动画深深的热爱。《哪吒传奇》的导演蔡志军说:要想拍出能让孩子们喜欢的卡通片,我们首先要知道孩子们想的是什么,他们真正需要是什么。我们不能总是怀着教育的态度对待孩子,我们应该蹲下来倾听他们,尊重他们,我们所拍的片子应该首先带给他们愉悦,让他们在快乐中选择他们所需要的,让他们在快乐中找到自己的坐标、人生价值。天才的迪斯尼动画家肯·安德森回忆迪斯尼对动画的热爱:“沃尔特说,我要给大家讲一个故事。于是,他就开始讲述《白雪公主和七个小矮人》的故事,比后来搬上银幕上的还好。他花费很长时间,从八点一直讲到十一点三十分,而且他还尝试去表演所有的角色。他从前面走到后面,又从后面走回前面,有时有些间断也没有关系——为的是要把故事说清楚。一会儿,他成为女皇,一会儿他又成为巫师,一会儿他是那些矮人,可一会儿他又成了白雪公主,这个家伙不断地变换角色,他坐在我们大家面前,而这就是白雪公主,不停地变化着。现在,他显示出作为一个演员所具有的无与伦比的表演才华。他真能推销作品,他就以这种方式向我们大家推销了这个故事,我们简直难以相信自己的耳朵。”

其次,要注意艺术积累。艺术来源于生活,高于生活,而对生活的发现有两个方面:一是观察,二是体验。观察是剧作者进行艺术积累的首要环节,是创作素材的重要来源。编剧要有一双善于发现美的眼睛,看山川焕绮,看虎豹炳蔚,看草木賁华,看人生悲欢;看大千世界的更迭变化;看社会生活的风云际会;看市井乡间的风俗生态。“为有源头活水来”,一个善于观察生活的人,才会是一个善于发现生活的人。体验则是真正地深入生活以后,对生活有确切的理性把握,洞悉生活的真正本质,能够发现别人感受不到和认识不到的本质和内涵,挖掘、提炼,使之升华。

二、从眼“高”到手“高”

所谓“操千剑而后识器,操千曲而后晓律”,一切伟大的剧作家,首先是独具慧眼的鉴赏家。一个好的剧作者一定是一个好的“翻译家”——他能够从具体的作品中发现艺术创作的规律,提炼经典作品的创作技巧;他能够从“热闹”看出“门道”;他能够从最初的“难解其中味”到最终的“此中有真意,欲辨已忘言”。因此,一个编剧练就眼高的不二法门是

既要保证观看的量，又要保证鉴赏的质。学会从好的影片和剧本中把握精彩，更要学会分析“精彩”背后的原因：思考作者是怎样叙述故事的，怎样展开情节的，怎样塑造人物的，怎样揭示主题的，怎样抒发情感的，怎样结构冲突的。一旦积累了欣赏影片、阅读剧本的量，提高了分析作品的质以后，创作思维也会得到更为广阔的拓展。

然而，没有理论的实践是盲目的，没有实践的理论是枯燥的。光看不练不可能成为一个好的剧作者。初学创作的人，都品尝过眼高手低的苦恼，艺术表达上有“意到而笔未随、气吞而笔未到”的遗憾。由“眼高”向“手高”迈进，取决于能否将鉴赏所得真正化为自己的创作能力。这种写作能力的突破包含以下两个方面。

一是得心应手的能力。刘勰《文心雕龙·神思》称：“意授于思，言授于意，密则无际，疏则千里。”从有创作冲动到形成一个意，即主旨，意与物之间不免有距离，所谓“意不称物”。有了“意”用文辞来表达，又怕“文不逮意”。从物到意到辞处理得恰好的，称“密则无际”；从物到意到辞有距离的称“疏则千里”。要避免“疏则千里”，就要勤练，以真积力久，熟而能巧。得心应手要经历三个阶段：先是手不应心，心里想好的兴象意境，手笔写不出来；经过写作的长期实践，做到得心应手，心里想到什么意境，手笔能够如实表达出来；最后心与物化，心和手一致，心怎样想，手怎样写，收放自如。

二是“无中生有”的能力和“有中生无”的技巧。动画是想入非非的艺术，幻想、夸张、变形是显著的特点。因此，就像普多夫金的经验之谈，编剧必须具备“无中生有”的本领：“他（编剧）必须锻炼自己的想像力，必须养成这样一种习惯，使他想到的任何一种东西，都能像出现在银幕上的一系列形象那样浮现在他的脑海。所写的东西必须能够看得见，能够表现在银幕上。让人物、环境、细节等都在文字中得到视觉化的再现。”但是，境由心造，物由心生，所有的创作灵感不可能是空穴来风。剧作者要表达的思想感情，要表达的观点思考，只不过是“穿着外套的真理”。所以，剧作者还要具备“有中生无”的技巧，要学会用他山之石，可以攻玉的习惯，从既有的经典中汲取精髓，从日常生活中发现“奇崛”，从传统文化中汲取灵感和素材。

三、文化底蕴和民族特色

放眼环球，动画已成为记录人类情感与思想的普适性的艺术范式，出产动画的国家与地区数以百计，从事动画创作的艺术家人、职业人士、爱好者难以计算。但每个国家的动画创作都带有本民族鲜明的文化特质和民族风格。因此，全球视野和民族智慧是动画剧作者必须具备的创作素养。

美国和日本被公认为动画产业的两大巨擘。美式风格的幽默诙谐与华美宏大为全世界动画观众所称道。美国是历史不长、民族众多的移民国家，有着得天独厚的地理条件和本土免战的社会背景，加之美国商业文化发达和社会流动性巨大，形成了美国人乐观幽默、崇尚平等、喜好冒险、张扬个性的文化气质，并且这种文化特性在同一中体现出多元化的特点。开放、包容、进取、创新、乐观是美国精神的内核。相信只要经过努力不懈的奋斗便能获得更为美好的生活，认为任何人都有可能通过努力迈向巅峰的“美国梦”也成为美国文化的标